



## ДИЗАЙН, ДИЗАЙН-ОСВІТА

**Вергунов С.В.**

*доцент, кандидат искусствоведения*

*Харьковская государственная академия дизайна и искусств*

### СКУЛЬПТУРА, КАК ОБЪЕКТ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА

*Аннотация. В статье рассматриваются положения о скульптуре, как о возможном объекте промышленного дизайна.*

*Ключевые слова: скульптура, дизайн, промышленный дизайн, 3D-моделирование, САД-система, промышленная скульптура.*

*Анотація. Вергунов С.В. Скульптура, як об'єкт промислового дизайну. У статті розглядається положення про скульптуру, як про можливий об'єкт промислового дизайну.*

*Ключові слова: скульптура, дизайн, промисловий дизайн, 3D-моделювання, САД-система, промислова скульптура.*

*Annotation. Vergunov S. Sculpture as an object of industrial design. In the article describes the state about sculpture as a possible object of industrial design.*

*Key words: sculpture, design, industrial design, 3D-modeling, CAD-systems, industrial sculpture.*

---

*Надійшла до редакції 20.10.2011*

© Вергунов С.В., 2011

**Постановка проблемы.** Проблема, затронутая в данной статье, заключается в определении и введении в научный обиход термина «промышленная скульптура»; ее сущности и правомочности в контексте проектной деятельности промышленного дизайнера.

**Связь работы с научными или практическими программами.** Тема статьи является частью личных научных изысканий автора и частью научных исследований кафедры «Дизайн» ХГАДИ, а также соотносится с прикладной госбюджетной темой «Методология інноваційного дизайну у контексті науково-технічного прогресу і глобальної екологічної кризи» утвержденной МОНУ (номер государственной регистрации 0103U006435).

**Анализ последних исследований и публикаций.** Исследований, занимающихся подобной тематикой, в контексте промышленного дизайна не выявлено.

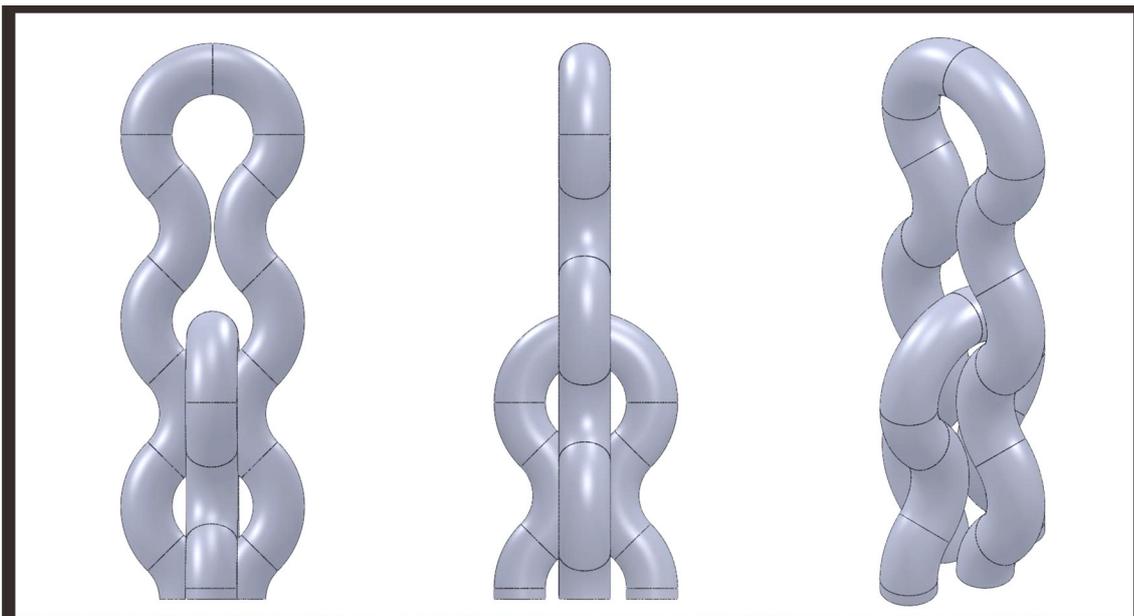
**Цель работы.** Выявить и определить сущность термина «промышленная скульптура»; его (термина) правомочность в контексте проектной деятельности промышленного дизайнера; определить шаги для эмпирического подтверждения теоретических положений.

**Результаты исследований.** Всякое исследование начинается с формирования проблемной ситуации. При этом, как правило, выделяют две стороны проблемы: гносеологическую и предметную. В гносеологическом смысле (т.е. с точки зрения познавательного процесса) проблемная ситуация — это «знание о незнании, несоответствие или противоречие между знанием о потребностях людей и каких-то результативных практических или теоретических действиях и незнанием путей, средств, методов, способов, приемов реализации этих необходимых действий». Предметная сторона проблемы — это явления и процессы, вызывающие беспокойство, когда ситуация непонятна, не поддается убедительному объяснению, имеет место социальная дезорганизация и т.п.

В нашем случае проблемная ситуация заключается в простом вопросе: может ли скульптура являться объектом промышленного дизайна, и если может — как будут называться подобные объекты?

*Скульптура* (лат. *sculptura*, от *sculpo* — высекаю, вырезаю), ваение, пластика (греч. *plastike*, от *plasso* — леплю), вид искусства, основанный на принципе объемного, физически трёхмерного изображения предмета. Как правило, объект изображения в скульптуре — человек; его постановка фигуры в пространстве, передача её движения, позы, жеста, светотеневая моделировка, усиливающая рельефность формы, архитектурная организация объёма, зрительный эффект его массы, весовых отношений, выбор пропорций, специфических в каждом случае, характер силуэта — являются главными выразительными средствами этого вида искусства.

Если абстрагироваться от основного объекта скульптуры — человека (результате), и сосредоточиться на работе скульптора (процессе), то можно обнаружить удивительное сходство с процессом работы промышленного дизайнера. Объёмная скульптурная форма строится в реальном пространстве по законам гармонии, ритма, равновесия, взаимодействия с окружающей архитектурной или природной средой и на основе наблюдаемых в натуре анатомических особенностей той или иной модели. Объёмная дизайнерская форма строится в



том же реальном пространстве, по тем же законам композиции, на основе антропометрических особенностей того или иного потребителя. Единственно важной отличительной особенностью этих процессов, является учет конструкторского и технологического факторов в дизайнерском труде и отсутствие оных в работе скульптора. Таким образом, можно уверенно утверждать, что рабочий процесс этих специалистов тождественен.

Действительно, на начальном этапе проектирования дизайнер либо оперирует некой «формообразующей массой» делая «ручные» эскизы будущего объекта в плоской графике, имитируя объемную форму; либо, в случае компьютерных построений, используя твердотельное моделирование, «отсекает или приращивает» разнообразные объемы и элементы к будущему изделию. Так или иначе, он «лепит тело» будущего объекта. Особенно эти алгоритмы заметны в процессе 3D-моделирования в САД-программах. Только потом, когда тело в целом сформировано, когда найдены его пропорции и масштабность, определены соотношения зрительных масс его элементов, «подключаются» остальные проектные факторы: конструкция, технология и другие. Иногда эти факторы могут кардинально изменить форму проектируемого объекта, но это другой аспект рассматриваемой проблемы. Поэтому на начальном этапе эскизирования, в части *процесса проектирования*, терминология скульптуры и промышленного дизайна имеет одинаковые корни.

Одним из жанров скульптуры, активно трансформирующимся в последнее время, особенно на территории стран бывшего СССР, стал жанр монументально-декоративной пластики. Её становление, основанное на ленинском плане монументальной пропаганды и развивающееся по пути социалистического реализма, кардинально поменяло вектор своего развития. Объектами этого жанра скульптуры, вместо революционных памятников и памятных досок, стали декоративные композиции формально-абстрактного характера, устанавливаемые в условиях городской среды. Они не несут в себе никакого определенно-смыслового значения и характерны только художественно-пластической составляющей. В определенной степени эти композиции созвучны упражнениям небезызвестного курса преподавательской подготовки дизайнеров в Баухаузе. Таким образом, объекты этого жанра скульптуры хорошо знакомы и понятны промышленным дизайнерам, прошедшим профессиональную подготовку.

Еще одним важным аспектом этой проблемы является элементная база и технологии производства создаваемых предметов. Под элементной базой, в данном случае, следует понимать разнообразный сортамент металлопрокатов, как наиболее долговечного и практичного материала для подобных изделий. Используя этот сортамент (трубы: стальные водогазопроводные, тонкостенные электросварные, квадратные, прямоугольные; сортовой и листовой металлопрокат: уголок, квадрат, полоса, швеллер, балка тавровая и двутавровая, шестигранник, круг (пруток) и т.п.) и промышленные технологии (сварка, пайка, клепка, фрезерование, токарная обработка, сверление и т.п.), дизайнер может создавать декоративные композиции формально-абстрактного характера для внутренней архитектурной и внешней урбанистической среды (Рис.1, 2), которые можно назвать термином промышленная скульптура.

Для дальнейшего изучения этой проблемы, в рамках бакалаврского проекта, запланирована выдача задания «Комплект промышленных скульптур» для студентов 4 курса специальности 6.0202.07 «Дизайн» специализации «Промышленный дизайн».

Предметная и гносеологическая стороны любой проблемы тесно взаимосвязаны. В нашем случае — это недостаточная осведомленность о реальной проектной ситуации и модных направлениях в современном промышленном дизайне, вследствие чего невозможно использовать уже имеющееся знание для уяснения и возможного урегулирования, на первый взгляд, совершенно различных процессов. Проектная проблема может и вовсе не осознаваться, как насущная потребность, так как провоцирующие ее условия и поведение проектантов не достигли того уровня, на котором она становится очевидной. Наконец, будучи осознанной, она не обязательно становится предметом анализа и целенаправленных действий, так как для этого нужны активная заинтересованность и готовность к практическим преобразованиям на всех уровнях общественных (=дизайнерских) сил: преподавательских, кафедральных, академических... Именно такая готовность к переменам и заинтересованность в новых формах учебного процесса, образуют основу «социального запроса» в исследовании новых объектов и тем для обучения студентов. Это совершенно необходимо в современных реалиях набора абитуриентов. В противном случае дизайнерская школа постепенно, но уверенно будет сдавать свои позиции на рынке оказания учебных услуг специализации «Промышленный дизайн».

**Выводы.** Положения, изложенные в статье, свидетельствуют о том, что некоторые жанры скульптуры могут быть рассмотрены, как объекты промышленного дизайна, а дизайнера, в принципе, можно называть *скульптором промышленной формы*. На примере проектной деятельности автора статьи, подобные объекты можно назвать «промышленной скульптурой».

Кроме того, в очередной раз установлено, что применение 3D-моделирования дает возможность внесения улучшений в проект до самого последнего момента работы над ним, потенциально несет в себе более высокое качество объекта и способствует интеграции дизайнерского проекта в производственный процесс. Только такой способ позволяет проводить глобальные модификации изделия, как в ходе дизайн-проектирования, так и в процессе производства новых объектов, их модификаций или серий изделий впоследствии.

**Дальнейшие исследования** планируется направить на расширение сферы объектов проектирования промышленных дизайнеров и изучение проблем 3D-моделирования в промышленном дизайне, в контексте дизайнерского поля Украины, используя практические результаты при разработке учебных программ и написании учебно-методической литературы для студентов Академии, а также в профессиональной творческой деятельности.

#### Литература:

1. Вергунов С., Морозюк Ю. Интерьеры частного офиса в г.Харькове [Электронный ресурс] : Официальный сайт компании Gira. — Режим доступа : <http://gira.com.ua/konkurs2010.php?view=144>